IMPOSSIBLE MISSION
AMSTRAD

LOADING INSTRUCTIONS

1. Reset your Amstrad by pressing the CNTL/SHIFT/ESC keys simultaneously.

2. If you own a disk drive, load the disk by typing "RUN IMPOSSIB".

3. CPC464. Place cassette in recorder and make sure the tape is fully rewound. Press CNTL/SMALL ENTER keys simultaneously.

4. CPC664/CPC6128. Connect tape recorder to tape port and place cassette in recorder making sure tape is fully rewound. Press SHIFT/@, then type TAPE and press RETURN.

CPC664 - Press CNTL/SMALL ENTER keys simultaneously.
CPC6128 - Press CNTL/ENTER keys simultaneously.

4. The game will load automatically after pressing any key.

After the game is loaded, a score board is displayed. This screen also allows keyboard/joystick selection.

You begin play with your agent in an elevator. The display at the bottom of the screen is your pocket computer.

KEYBOARD OPERATION:			
	UP - P	LEFT - Z	JUMP - SPACE BAR
	DOWN - L	RIGHT - X	

SCORING:

1 point for each second remaining on the clock
100 points for each puzzle piece found
100 points for each SNOOZE or LIFT INIT found
400 points for each puzzle solved.

IMPOSSIBLE MISSION
AMSTRAD

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

1. Réarmez votre Amstrad en pressant simultanement les commandes CNTL/SHIFT/ESC.

2. Pour charger la disquette, tapez "RUN IMPOSSIB".

3. CPC464: Placez la cassette dans le lecteur de cassettes et s'assurer que la bande est complètement rembobinée. Appuyez simultanément les commandes CTL/SMALL ENTER.

4. CPC664/CPC6128. Connectez le lecteur de cassettes à l'entrée prévue pour cela sur l'unité centrale et placez la cassette dans le lecteur en s'assurant que la bande est complètement rembobinée. Pressez la commande SHIFT/ @ , puis tapez au clavier TAPE et appuyez sur la commande RETURN.

CPC664 - Pressez les commandes CNTL/SMALL ENTER simultanément
CPC6128 - Pressez les commandes CNTL/ENTER simultanément

5. Le jeu se chargera automatiquement après la pression de n'importe quelle commande. Lorsque le jeu est complètement chargé, un tableau de marque apparait sur l'écran. Ce tableau permet également de choisir entre le jeu au clavier ou à l'aide d'une manette. Lorsque vous commencez à jouer, votre agent secret est dans l'ascenseur. Le tableau d'affichage au bas de l'écran représente celui de l'ordinateur de poche.

Au clavier: P = EN HAUT L = EN BAS Z = GAUCHE X = DROIT
BARRE D'ESPACEMENT = FEU OU SAUT.

Le point marqué:

1 point pour chaque seconde restant à courir.
100 points pour chaque pièce de puzzle découvert.
100 points pour chaque SNOOZE ou LIFT INIT trouvé.
400 points pour chaque puzzle résolu.